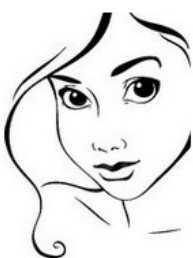


Практична робота 4.3



1

Розгадайте ребус.



2

Продовжуємо роботу над проектом «Лісові пригоди».

- 1 Дододайте спрайт сови Owl.
- 2 Напишіть для нього скрипт за зразком.
- 3 Дайте відповідь на питання: чи завжди Сова приходить до висновку, що заєць не вміє літати?

```

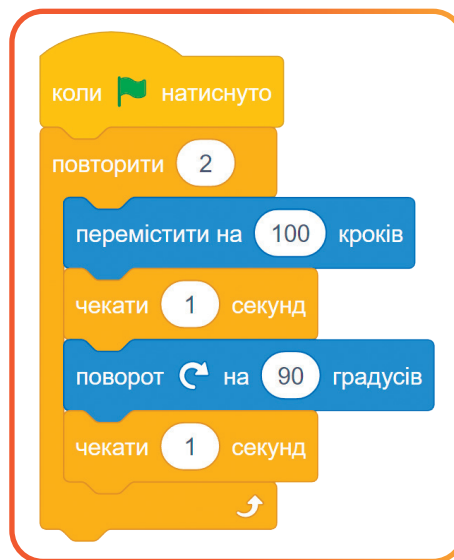
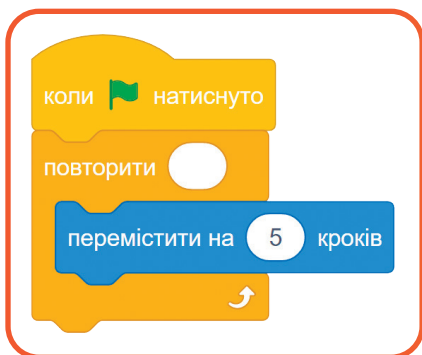
коли  натиснуто
  перемістити в x: 60 y: 20
  змінити образ на owl-a
  слідувати за Hare
  стиль обертання зліва-направо
  подумати Вуха зайця довгі як мої крила!
  чекати 2 секунд
  змінити образ на owl-c
  перемістити в x: -20 y: 100
  подумати Але він не вміє літати...
  
```



* Практична робота 4.3



Напишіть число в блоці **Повторити**, щоб змусити спрайта дійти до краю сцени.
У кінці додайте блок **Говорити**, який скаже «Я досяг краю!».



У цьому сценарії ми хотіли, щоб спрайт рухався по квадрату, але щось пішло неправильно. Чи ви знайшли та виправили помилку?

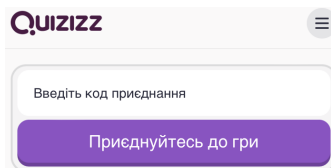


Вікторина
«Використання блоків».

1 Перейдіть за посиланням.

2 <https://quizizz.com/join>

2 Введіть код гри, який повідомить учитель.



Тільки вперед!

*



Посилання для вчителя:

<https://quizizz.com/admin/quiz/61f920cc591b80001d3e8d3a>